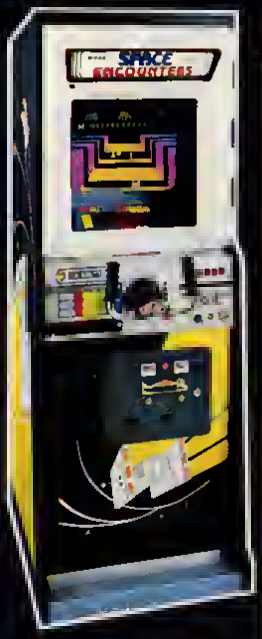
MIDWAY'S NEW VIDEO GAME

SPACE ENCOUNTERS

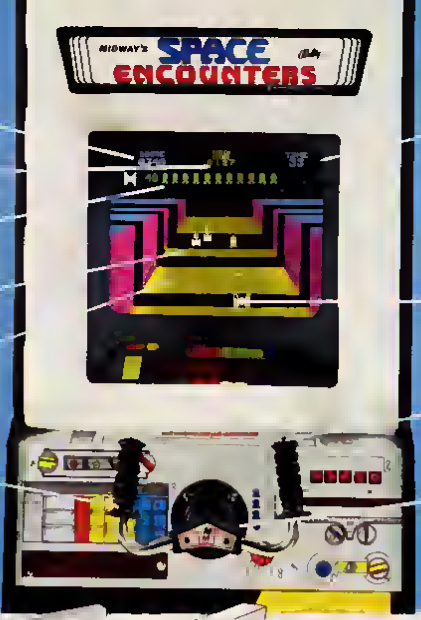


Die Farben auf dem Bildschirm sind mechanisch reproduziert.

Eine weitere Super-Attraktion für jeden Aufstellplatz mit aufregenden Kämpfen im Weltraum, fantastischen Klang- und blitzenden Stroboskop-Effekten. Die Aufgabe ist es, mit hoher Geschwindigkeit ein Raumschiff durch einen Kanal zu steuern, dabei Bomben und angreifenden Invadern auszuweichen, feindliche Invader und Raumschiffe abzuschießen sowie Berührung mit den Seitenbegrenzungen des Kanals zu vermeiden. Eine neue Art von TV-Gerät, das vom Spieler Kampfbereitschaft, schnelle Reaktionen und volle Konzentration verlangt.

Abmessungen:
Höhe 185,4 cm
Breite 67,5 cm
Tiefe 86,4 cm

MIDWAY



Punktwertung:
Bis zu 6 Stellen! Maximum 999.990!

Geschwindigkeitswertung:
Zusätzliche Punkte für hohe Geschwindigkeit des vom Spieler gesteuerten Raumschiffs.

Angreifer:
Gruppen von Angreifern von unterschiedlicher Gestalt und Wertung attackieren unablässig das Raumschiff.

Heranstürzende Angreifer:
Angreifende Invader werfen Bomben auf das Raumschiff.

Raum-Kanal:
Bedrohlich sich verengender Raum-Kanal, in dem sich das Raumschiff bewegt.

Raumschiffsteuerung:
Raumschiff wird durch Steuerknüppel gesteuert und manövriert.

Die Farben auf dem Bildschirm sind mechanisch reproduziert

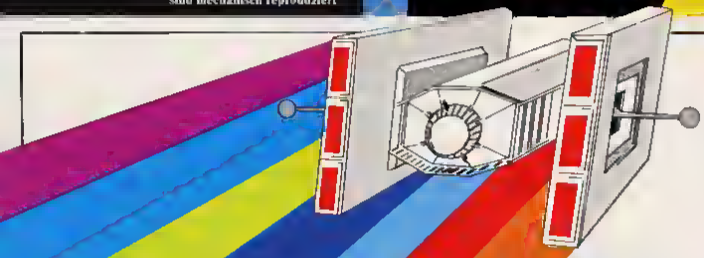
Spielzeit:
Einstellbar auf 45, 60, 75 und 90 Sekunden.

*** Bonuszeit:**
Zusätzliche Raumschiffe erhält der Spieler, wenn drei einstellbare Punktzahlen erreicht werden. Mit diesen Raumschiffen kann er nach Ablauf der Spielzeit weiterspielen, bis diese von den Angreifern zerstört werden.

Raumschiff:
Das Raumschiff muß Bomben der Angreifer ausweichen und die feindlichen Schiffe attackieren.

Abschußknopf:
Durch Betätigen des Abschußknopfes werden Raketen auf die Angreifer abgeschossen.

Herausziehbarer Steuerknüppel:
Die Auf- und Abbewegung des Raumschiffes im Raum-Kanal wird durch Herausziehen und Hineinschieben des Steuerknüppels beeinflußt.



MIDWAY'S NEUES SPACE ENCOUNTERS TV-GERÄT

WERTUNGSTABELLE

1. Gruppe	2. Gruppe	3. Gruppe	4. Gruppe
6 Angreifer	10 Angreifer	12 Angreifer	14 Angreifer
20 PUNKTE	30 PUNKTE	40 PUNKTE	50 PUNKTE

Feindliche Raumschiffe

250 PUNKTE

Superwertungs-Zielscheibe

500 500

100—500 PUNKTE

* Ein Bonusraumschiff erhält der Spieler für das Überschreiten der eingeteilten Bonuspunktzahlen. Mit den Bonusraumschiffen kann nach abgelaufener Spielzeit weitergespielt werden

Herausfordernde Einsätze im Weltall

Der Spieler kontrolliert die Bewegung und die Geschwindigkeit des Raumschiffes mit dem Steuerknüppel. Ständig muß Bomben und feindlichen Raumschiffen ausgewichen werden, die das Raumschiff des Spielers zerstören wollen. Gleichzeitig muß das Raumschiff in eine gute Schußposition gebracht werden, um die Angreifer abzuschießen. Treffer werden durch ein donnerndes Geräusch und das Aufblitzen von weißem und rotem Licht angezeigt. Immer neue Gruppen von Invadern mit steigender Punktwertung greifen an. Das Raumschiff wird in den Weltraum hinausgeschleudert, wenn es getroffen ist oder die Wände des Kanals berührt. Danach kehrt das Raumschiff zum Weiterspielen auf den Startpunkt zurück. Schrille Pieptöne kündigen den Angriff der feindlichen Raumschiffe an, die 250 Punkte werten. Gleichzeitig baut sich am Ende des Kanals die Superwertungs-Zielscheibe auf, deren Punktwertung von 500 nach einer Zeitverzögerung auf 100 zurückgeht und dann verschwindet. Eine hohe Geschwindigkeitspunktzahl läßt sich erzielen, wenn das Raumschiff immer im oberen Bereich des Kanals manövriert wird. Am Ende des Spieles werden die Geschwindigkeitspunktzahl und die Trefferpunktzahl zu dem Gesamtergebnis zusammengefaßt.

. . . WIEDER EIN M-MIDWAY DAUERBRENNER